



## LIGUE CORSE FOOTBALL

**REGLEMENT DU FESTIVAL FOOT U13 PITCH 2024/2025**  
**PHASE REGIONALE**  
**MAI 2025**  
**CHALLENGE GEORGES LAZZERI**

### ORGANISATION GENERALE :

#### DUREE :

2 journées **Stade d'ERBAJOLO à BASTIA les samedi 3 et dimanche 4 mai 2025.**

#### ORGANISATION DU SAMEDI 3 MAI 2025

Rendez-vous à 13H00 pour toutes les équipes avec les documents administratifs

#### **Début des test 13H30**

Quiz éducatif  
Défi conduite  
Défi jonglage

#### **Premier match à 15H00**

**Chaque équipe disputera 2 rencontres de 20 minutes**

#### ORGANISATION DU DIMANCHE 4 MAI 2025

**Premier match à 9H30 / Chaque équipe disputera 3 rencontres de 20 minutes**

#### A. EPREUVES

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formule échiquier 1 groupe de 16 équipes 5 rencontres de 20mn (plus pause coaching de 2mn)	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »  1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu »  5 questions/joueur (se)/quiz

« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

## CONDITIONS DE PARTICIPATION

- Les équipes sont tenues de participer avec 12 joueurs ou joueuses. (mixité autorisé)  
Cat. U14F/ U13 / U12 / U11 (3 max)
- 2 absences justifiées\* maxi pour qualification nationale (Certificat médical datant de moins de 3 jours)
- Pénalités : Moins 40 points par absence non justifiée

\*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur(se), événement exceptionnel. Le comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Les équipes doivent se présenter 1 heure avant le début de la compétition auprès de la Commission des Jeunes avec La fiche d'engagement dûment complétée (n° de licences, noms, prénoms des joueurs et éducateurs).

Le LISTING des licences avec photo (lisible) devra être déposé au secrétariat de la Commission jusqu'à la fin de la compétition.

**C'est une condition indispensable de participation.**

**Tout joueur ne figurant pas sur le LISTING le jour de la compétition ne sera pas autorisé à prendre part à celle-ci.**

## Licences

**Un contrôle d'identité sera effectué avant le début des rencontres par les arbitres de la Ligue.  
Les numéros sont obligatoires sur tous les maillots.**

Les joueurs et joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club, une seule et même équipe et ne peuvent participer à la phase régionale pour un autre club.

Les joueurs doivent se présenter obligatoirement avec leurs licences et leur équipement complet

(Protège-tibias obligatoires).

## Qualification des joueurs(euses)

- La licence devra avoir été enregistrée avant le **31 janvier 2025**.
- Pendant toute la durée du festival U13, le nombre de joueurs / joueuses titulaires d'une licence mutation pouvant être inscrit (e) sur la feuille de matchs est limité à 4 dont 1 maximum ayant changé de club hors période.
- Toute équipe qui ne respecte pas les dispositions ci- avant énoncées pourra en cas de qualification, être interdite de participer à la phase suivante du festival U 13 au titre de la saison en cours.
- Le joueur / la joueuse suspendu (e) en raison de faits survenus en compétition officielle est interdit de participer au festival foot U 13 pitch.
- Un match de festival foot U 13 pitch ne permet à un licencié de purger une suspension prononcée en raison de faits survenus en compétition officielle.

**Seul, deux (2) éducateurs licenciés par équipe figurant sur le listing FOOTCLUB seront autorisés sur le terrain. Ils seront les garants du comportement de leurs joueurs.**

**Ce nombre sera porté à (3) si un des éducateurs assure le tutorat arbitrage le temps de la rencontre.**

« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

## Les sanctions

Le joueur ou la joueuse exclu à l'occasion d'un match festival U 13 ne peut pas revenir dans le match, Ni s'asseoir sur le banc des remplaçants, il est a minima, suspendu automatiquement pour le match suivant du festival u 13, sous réserve d'une sanction aggravée de la commission d'organisation compétente, deux cartons jaunes sur deux matchs différents engendrent une suspension sur le match suivant dans le cas où le joueur n'aurait pas purgé tous les matchs suite à ses sanctions ou d'un Carton rouge ou 2ème carton jaune lors du dernier match, et en fonction de la gravité des faits, il convient à la commission organisation de transmettre à l'organe disciplinaire compétant pour éventuelle suite à donner.

- **Si une équipe se retire avant le début de la compétition, elle sera déclarée forfait et il lui sera infligé une amende de 350 euros.**
- **Si une équipe ne joue pas tous ses matches, elle sera déclarée forfait pour l'ensemble de la compétition. Il ne sera pas tenu compte des résultats obtenus précédemment par cette équipe.**

## Arbitrage

Les rencontres seront dirigées par les arbitres de la Ligue.

Le règlement du Football à 8 sera appliqué dans son intégralité.

Arbitrage à la touche par les joueurs (ses) **Changement de joueur lors de la pause coaching** (2 minutes).

2 joueurs différents par match et par équipe (Tutorat assuré par la CRA ou un éducateur)

La CRA est responsable de la désignation des arbitres et de l'examen des problèmes éventuels concernant l'application des Lois du Jeu.

## Les litiges

Sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission d'Organisation.

Les décisions sont sans appel.

## SERVICE MEDICAL

Il sera assuré par le club organisateur.

## ATTRIBUTION DES POINTS DE LA PHASE REGIONALE

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, elles sont départagées par le Défi Jonglage au 10<sup>ème</sup> de seconde, puis à la différence de buts sur les rencontres de la journée « goal-average général »

MATCHS	DEFI CONDUITE	DEFI JONGLAGE	QUIZ REGLE DE VIE	QUIZ REGLE DE JEU
/ 240 Pts + Bonus offensif 60 pts	/60 pts	/60 pts	/60 pts	/60 pts
<p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorées d'un bonus offensif à partir du 2<sup>ème</sup> but marqué par match.</p> <p>Tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10<sup>ème</sup> de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p>	<p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 Pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts.</p>	<p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 Pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts</p>	<p>1 point par bonne réponse/joueur (se)</p> <p>Si moins de 12 joueurs (ses), 0 point par joueur (ses) manquants</p>	<p>1 point par bonne réponse/joueur (se)</p> <p>Si moins de 12 joueurs (ses), 0 point par joueur (ses) manquants</p>

« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

## RENCONTRES:

### A. Feuille de match (disponible en format Excel) : égalément

**Garçon:** / **Phase:**

**Date:** / **Lieu:**

**Nom de l'équipe:**

N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

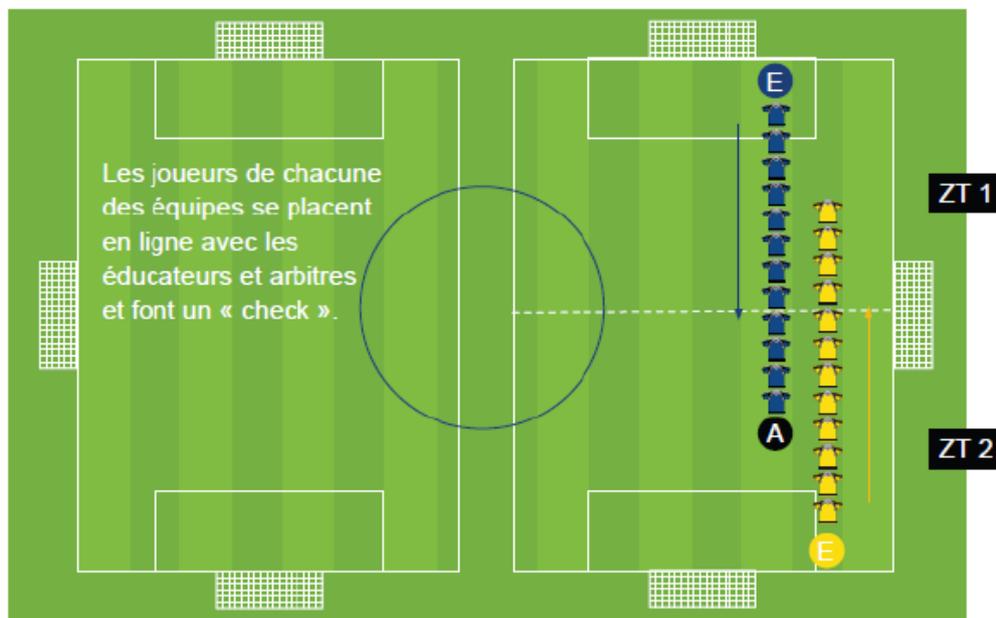
FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Adjoint				

« Je m'engage à respecter et à faire respecter auprès de mon encadrement; de mes joueurs(ses) et leurs parents les valeurs de la FFF : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité. »

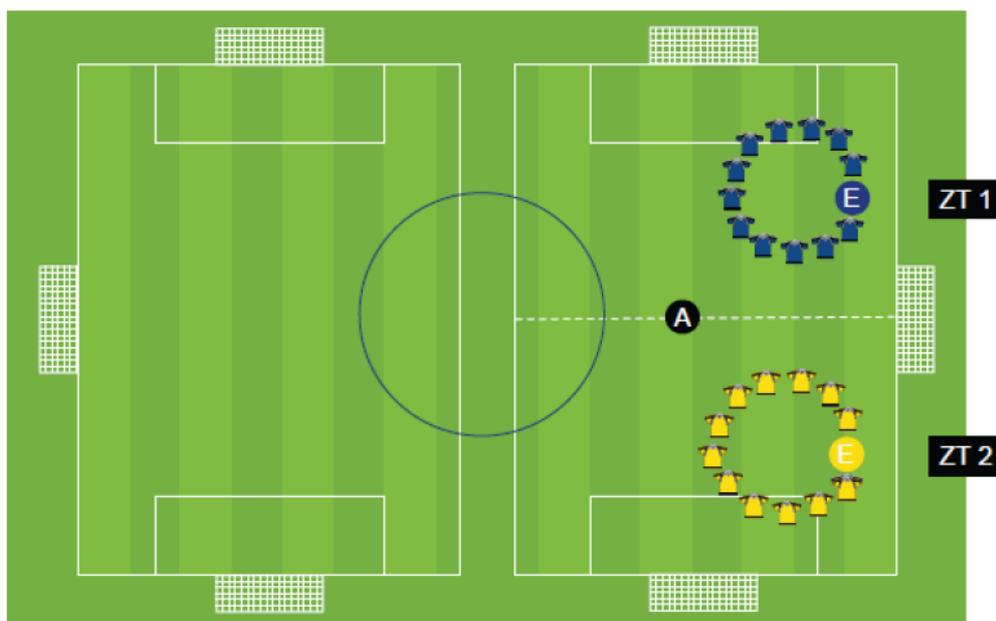
**Signature de l'éducateur**

« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

**B. Protocole d'avant match :**



**C. Pause coaching :**



« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

## DEFIS TECHNIQUES

### PHASE REGIONALE – DEFIS CONDUITE

#### Objectif

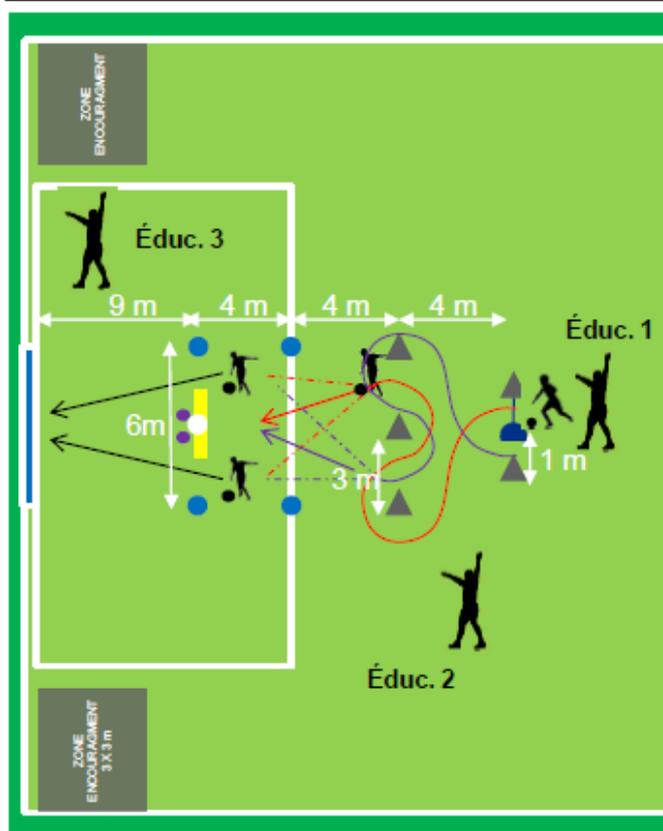
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

#### Déroulé de l'atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total des passages en continu.

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle, une passe d'appui sur le mur de rebond et effectuer une frappe du côté de son choix afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix.

Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui ou si le ballon sort sur le côté (assiettes bleues) après avoir touché le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui) depuis le rectangle symbolisé par les assiettes bleues. Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom.



#### Bonus / Malus

Si cible atteinte = -3 secondes cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 secondes cible haute sur le temps total. À chaque ballon secours utilisé, un malus de +5 secondes est additionné au temps total.

#### Éducateurs

Educ. 1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente)

Educ. 2 (resp. atelier) : gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage

Educ. 3 : prise de notes (comptabilisation des bonus/temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir (+ chronométrage secours)

#### Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

#### Légende

	Départ gaucher		Mur d'appui sur le point de réparation		
	Départ droitier		Ballons de secours		Zone d'encouragement

« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

## PHASE REGIONALE – DEFIS JONGLAGE

### Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

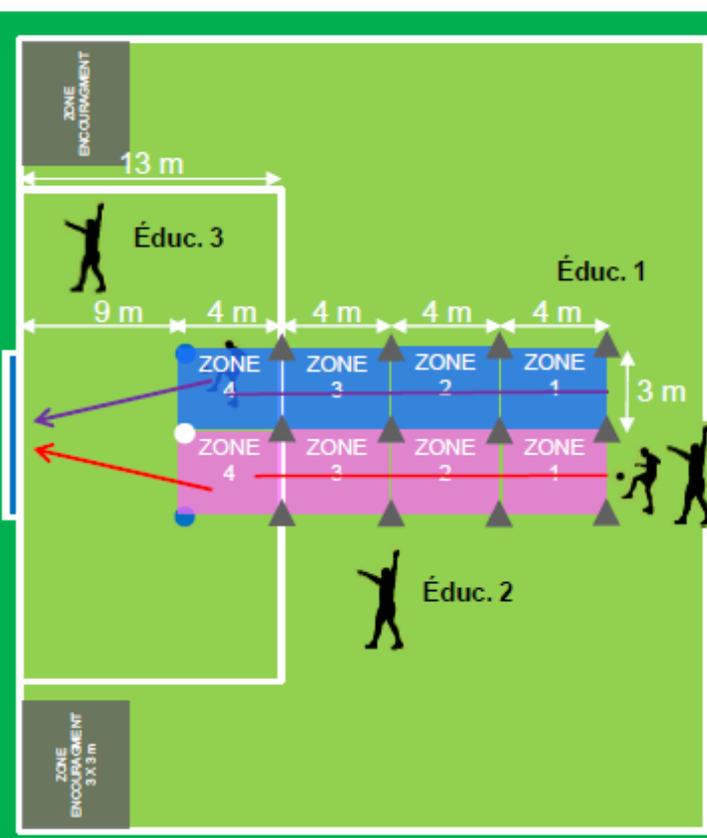
### Atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages en continu. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée ou ½ volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement.

Le départ se fait balle au sol (possibilité à la main pour les équipes filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12ème joueur déclenche son tir. Le départ est d'abord déclenché côté gauchers puis côté droitiers (ou inversement si nécessité liée au tirage au sort).

### Légende

	Départ droitier		Départ gaucher
	Zones de jonglage		Zones d'encouragement



### Malus

Ballon tombé ou mis au sol dans :

- Zone 1 = + 20 sec.
- Zone 2 = + 15 sec
- Zone 3 = + 10 sec
- Zone 4 = + 5 sec.

### Bonus but (1 rebond max avant la bêche)

- Si cible atteinte au choix, de volée ou ½ volée = - 10 sec.
- Si cible atteinte au choix, frappe au sol = - 3 sec.
- Pas de bonus si le tir est déclenché à
- l'extérieur de la zone de frappe (Z4)

### Éducateurs

Éduc.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente)

Éduc.2 (resp. atelier) : gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage

Éduc.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

### Si moins de 12 joueurs

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine (inverser l'ordre de passage s'il s'agit d'un droitier).

« Le Même temps de jeu pour tous, un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »